

Alan R. Moon

SAULT ST.
MARIE

TICKET TO RIDE™

Online



LITTLE ROCK

**Das endgültige
Benutzerhandbuch**

NEW
ORLEANS

**DAYS OF
WONDER™**

1
2
3
4
5
6

INHALT

EINLEITUNG - 3

Ein kurzer Überblick über das Spiel	3
Das Spiel ausprobieren	3
Die Spiel-Seite	4

DAS SPIEL - 5

Ziel des Spiels	5
Das Interface des Spiels	5
Der Spielstart	6
Der Spielzug	6
Das Spielende	6

DIE HERUNTERLADBARE VERSION - 8

EIN BLICK AUF DAS SPIEL - 9



DIE ERWEITERUNGEN - 10

DER EUROPA-SPIELPLAN - 11

Fahren	11
Tunnel	11
Bahnhöfe	12
Weitere Änderungen des Spiels	12

DER SCHWEIZ-SPIELPLAN - 13

Ein kürzeres Spiel	13
12 Länder-Zielkarten	13

Neue Lokomotiven	14
Tunnel	14

DIE ERWEITERUNG USA 1910 - 14

Die 1910-Variante	14
Das Mega-Spiel	14
Die Metropolen-Variante	14



DIE ONLINEGEMEINSCHAFT & LOBBY MERKMALE - 15

DIE LOBBY - 17

Die Liste der Spiele	15
Das Menü zum Erstellen der Spiele	16

DIE BOTS - 17

KARMA, PUNKTZAHLN & RANGLISTEN - 17

Karma	17
Punktzahlen und Ranglisten	17

FREUNDE - 18



NEUE MERKMALE FÜR ERFAHRENE SPIELER - 19

EINLEITUNG

Willkommen! Ein kurzer Überblick über das Spiel

Willkommen zu Ticket to Ride Online, der Computerumsetzung des meistgekauften Brettspiels von Days of Wonder: Zug um Zug.

Als Zug um Zug im Jahr 2004 unter kritischer Würdigung veröffentlicht wurde, kletterte Alan Moons Brettspiel schnell an die Spitze einer neuen Welle von Brettspielen, die sich im letzten Jahrzehnt weltweit einer stetig wachsenden Popularität erfreuen. Erhältlich in 14 Sprachen und in über 80 Ländern, wurde Zug um Zug zu Deutschlands Spiel des Jahres gewählt, dem weltweit begehrtesten Spielpreis. Days of Wonder war der jüngste Verlag jemals, der diese Auszeichnung erhielt.

Das Brettspiel verkaufte bisher über 1.000.000 Exemplare und erhielt zahlreiche Erweiterungen und Varianten, die alle auf der Days of Wonder Webseite zu finden sind: Siehe www.daysof wonder.com

Wenn Sie dieses Benutzerhandbuch lesen, haben Sie entweder bereits das Brettspiel gespielt oder wenigstens von ihm gehört und sind nun neugierig, worum es sich hierbei handelt und möchten eventuell sogar wissen, wie es gespielt wird. Mit mittlerweile über 15.000.000 online gespielten Partien und einer lebhaften, internationalen Spielergemeinschaft, ist die von Ihnen zu entdeckende Online-Version der perfekte Weg, ein „Ticket to Ride“ (eine Fahrkarte) zu erhalten!

Also springen Sie an Bord und lesen Sie weiter...

Das Spiel ausprobieren

Ticket to Ride Online unterscheidet sich von vielen anderen ausgezeichneten, unterhaltsamen Spielen wie z. B. Bejeweled, da es von Grund auf als reine Multispieler-Unterhaltung entwickelt wurde, bei der Sie mit Spaß und Freude gegen andere lebende, menschliche Gegner spielen. Auch wenn sich das zuerst ein wenig einschüchternd anhört (Wie wird es mir ergehen? Was werden die anderen denken?), haben wir besondere Schritte unternommen, Ihren ersten Ausflug in die Welt von Ticket to Ride Online besonders einfach zu gestalten.

1. Für das erste Mal benötigen Sie nur eine gültige Email-Adresse und einen aktiven Internetzugang. Sie werden zuerst eingeladen, nach Wunsch bei einem Spiel zuzuschauen (im gewissen Sinne genau so, als ob Sie Ihrer Familie oder Freunden dabei zuschauen, wie diese ein Brettspiel spielen, von dem Sie gehört aber noch nie etwas gesehen haben).

2. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, alleine ein Testspiel auszuprobieren (der Computer wird sowohl die Rolle Ihres freundlichen Gegners als auch Beraters übernehmen).

3. Nachdem Sie Ihr erstes Testspiel beendet haben (das sowohl sehr kurz ist und außerdem nach Bedarf zu jedem Zeitpunkt abgebrochen werden kann, sobald Sie ein Gefühl für den Spielablauf bekommen haben), werden Sie in den Lobbybereich des Spiels geführt, in dem Sie unzählige Mitspieler finden werden. Viele von diesen Spielern werden gerne dazu bereit sein, Ihnen alles weitere zum Spiel zu erklären und Ihnen dabei helfen, Ihre Spielfähigkeiten zu verbessern.

4. Sie erhalten nun die Möglichkeit, 3 weitere komplette Spiele zu spielen und so die Testphase komplett zu beenden, bevor Sie sich entscheiden müssen, ob Ihnen Ticket to Ride Online gefällt oder nicht. Erst im Anschluss müssen Sie das Spiel erwerben.

Aber jetzt eröffnen Sie zuerst einmal ein Gratiskonto und geben Ihren Benutzernamen ein. Sie müssen dafür nur die folgenden Schritte durchführen:

1. Gehen Sie im Internet zu www.daysof wonder.com
2. Klicken Sie in der blauen Days of Wonder Menüleiste am oberen Bildschirmrand auf *Spielen*.
3. Klicken Sie nun auf *Melden sie sich für das Online-Spielen an* und befolgen Sie anschließend die Anweisungen.

Beachten Sie bitte, dass wir Ihre persönlichen Daten nicht mit anderen teilen und auch keine Werbesendungen verschicken.

Sobald Ihr Konto eröffnet wurde, landen Sie auf der Spiel-Seite. Dort können Sie wählen, ob Sie einem Spiel zuschauen möchten, ein Spiel selber starten oder an einem beliebigen Online-Spiel teilnehmen möchten. Die zu erwerbenden Spiele (Ticket to Ride Online und Gang of Four Online) können nur eine begrenzte Anzahl an Gratisspielen ausprobiert werden, bevor Sie gebeten werden, einen dauerhaften Zugang für eine bescheidene Gebühr zu erwerben.

Bitte beachten Sie, dass Ticket to Ride Online sowohl als Webspiel erhältlich ist, das direkt in Ihrem Browser gespielt werden kann, als auch in einer hoch auflösenden, komplett mit Musik und vielen weiteren Geräuschen ausgestatteten herunterladbaren Version (siehe *Die herunterladbare Version* auf S. 8). Der Erwerb des Spiels gibt Ihnen einen dauerhaften Zugang zu beiden Versionen.

Für die weitere Vorstellung gehen wir aber davon aus, dass Sie Ticket to Ride Online bisher nicht erworben haben und das Spiel nun in seiner Webversion ausprobieren möchten, wie es im Folgenden beschrieben wird.

Die Spiel-Seite - Der erste Besuch

Nachdem Sie Ihr Konto eingerichtet haben, kommen Sie durch Klicken auf Spielen in der Days of Wonder Menüzeile auf eine Seite, die wie folgt aussieht:



Days of Wonder Online Spiel-Seite

Die meisten Inhalte dieser Seite sind selbsterklärend, wir möchten Ihre Aufmerksamkeit aber trotzdem auf ein paar Punkte lenken...

Beobachten

Wenn Sie auf *Beobachten* klicken, öffnet sich ein neues Fenster in Ihrem Browser und Sie schauen direkt bei einem laufenden Live-Spiel zu. Hier können Sie einem echten Ticket to Ride Spieler virtuell über die Schulter gucken. Aus dieser Perspektive können Sie das Live-Spiel bis zu seinem Ende verfolgen und die Spielzüge jedes Spielers anschauen, etc.

Das Spiel wird abhängig von der Erfahrung der beteiligten Spieler kürzer oder länger dauern, aber alleine durch das Zuschauen sollten Sie ein Gefühl für das Spiel erhalten und die wesentlichen Abläufe verstehen können – vor allem dann, wenn Sie auch das Nachrichten-Fenster beobachten, im unteren, mittleren Bereich des Bildschirms. Außerdem sollten Sie einen ersten Eindruck über das wesentliche Interface des Spiels bekommen (siehe auch *Das Interface des Spiels*, S. 9).

Beachten Sie bitte, dass Ihr Mauszeiger zwar aktiv ist, aber keinen Einfluss auf das aktive Spielgeschehen haben wird, solange Sie im Modus Beobachten sind. Sie können nach Wunsch jederzeit das Fenster schließen, wenn Sie genug gesehen haben. Dadurch wird lediglich Ihr Beobachtungsfenster geschlossen, das aktuelle Spiel wird dadurch nicht gestört.

Spielen - Das erste Mal

Nachdem Sie bei ein oder zwei Spielen zugeschaut haben (oder wenn Sie nach Lesen dieser Anleitung der Meinung sind, es sofort ausprobieren zu wollen), klicken Sie auf Spielen.

Wenn Sie das allererste Mal auf *Spielen* klicken, werden Sie nicht zur Ticket to Ride Online Lobby geleitet (siehe das *PDF Ticket to Ride Online – Die Online Gemeinschaft & Lobby Merkmale* für weitere Details), in der sich Spieler zwischen den Spielen treffen. Stattdessen beginnen Sie direkt mit einem Testspiel, das Sie ohne weitere lebende Spieler spielen werden. Mit Hilfe dieses Testspiels können Sie in Ruhe das Interface von Ticket to Ride Online entdecken, ohne davor Angst zu haben, andere Spieler zu stören oder aufzuhalten, da Ihre Gegner ausschließlich vom Computer gesteuert werden (die wir im Folgenden auch einfach als unsere „Bots“ bezeichnen, eine im Englischen gewöhnliche Abkürzung für die Roboter in unserem Team).

Direkt zu Beginn dieses ersten Spiels, werden einige kurze Hinweise direkt auf dem Bildschirm erscheinen, um Ihnen die grundlegenden Spielprinzipien zu vermitteln. Anschließend werden Sie ausführlich mit dem Interface des Spiels bekannt gemacht, eine kurze Zusammenfassung dazu finden Sie am Ende dieses Benutzerhandbuchs.

Nach Ende des ersten Spiels - oder nach Abbruch während der Partie, wenn Sie sich soweit sicher fühlen - werden Sie zur Ticket to Ride Lobby weitergeleitet. Dort werden Sie Mitspieler finden, die sich zum Chatten treffen und Spiele beobachten oder neue beginnen.

Zu Beginn Ihrer noch jungen Ticket to Ride Karriere können Sie gerne auch nach Spielen Ausschau halten, die mit der Kennung „Für Einsteiger“ markiert sind. In diesen Spielen treffen Sie ausschließlich Mitspieler, die ebenfalls neu sind (oder freundliche Bots), und alle bisher noch weniger als 20 Spiele gespielt haben. Konsequenter Weise werden diese Spiele oft weniger ehrgeizig gespielt und verlaufen langsamer und „Anfängerfreundlicher“ als eventuell andere mit erfahrenen Spielern.

Sie besitzen nun all das notwendige Wissen, um die Gleise zu Ruhm und Erfolg zu betreten. Wir wünschen Ihnen viel Glück!

Die folgenden Abschnitte dieses Benutzerhandbuchs werden für einen schnellen Start ins Spiel nicht benötigt. Wir empfehlen Ihnen aber trotzdem, einen kurzen Blick darauf zu werfen, da die Spielregeln hier weit ausführlicher erklärt werden, als es in der Online-Hilfe der Fall ist oder von anderen Mitspielern geleistet werden kann.

Am Ende dieses Benutzerhandbuchs finden Sie außerdem eine kurze Übersicht über das im Spiel integrierte Interface.



II. DAS SPIEL

Ziel des Spiels

Ticket to Ride Online wird auf einem Spielplan der USA mit Eisenbahnstrecken zu Beginn des 20. Jahrhunderts gespielt. Kommt ein Spieler an die Reihe, zieht oder spielt er entweder Wagenkarten, um Strecken zwischen zwei Städten in Anspruch zu nehmen. Er versucht auf diese Weise, die auf den erhaltenen Zielkarten vorgegebenen durchgehenden Bahnverbindungen zu erfüllen. Am Ende des Spiels gewinnt(en) der oder die Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Punkte erhält man für:

- ◆ Das Beanspruchen von Bahnstrecken zwischen zwei Städten;
- ◆ Die Verbindung von zwei Städten mit einer durchgehenden Bahnverbindung, die auf den eigenen Zielkarten angegeben sind;
- ◆ Die längste durchgehende Strecke an Waggonen am Ende des Spiels.

Beachten Sie aber, dass Sie am Ende des Spiels für alle nicht erfüllten Zielkarten Minuspunkte erhalten, deren Städte Sie nicht miteinander verbunden haben!

Das Interface des Spiels

Das Spiel wird in einem einzelnen Fenster gespielt, das in vier eigenständige Bereiche unterteilt ist:

- 1 Der Spielplan des gewählten Spiels, mit Strecken in verschiedenen Farben, die Städte miteinander verbinden;
- 2 Der Nachzugbereich, bestehend aus 5 offen liegenden Wagenkarten, dem verdeckten Stapel der Wagenkarten und dem verdeckten Stapel der Zielkarten;
- 3 Ihre Hand, bestehend aus den Zielkarten und Wagenkarten, die Sie auf der Hand halten;
- 4 Und schließlich der Bereich für Nachrichten und Spielinformationen, der eine Diskussions- bzw. Chat-Möglichkeit bietet, die Aktionen des Spielers bis zum jetzigen Zeitpunkt auflistet und die Spielinformationen mit den Namen aller Spieler, der Anzahl ihrer Wagen- und Zielkarten auf der Hand, der noch zur Verfügung stehenden Anzahl an Waggonen und die aktuellen Punktzahlen anzeigt.

Das Interface des Spiels



Der Spielstart

Die Auswahl an Zielkarten

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 3 Zielkarten, die jeweils 2 Städte auf dem Spielplan zeigen. Der Punktwert in der rechten unteren Ecke jeder Zielkarte gibt an, wie viele Punkte Sie erhalten, wenn Sie die genannten Städte während des Spiels erfolgreich miteinander verbinden (oder verlieren, wenn Sie dies nicht schaffen sollten).

Sie müssen mindestens 2 dieser Zielkarten wählen und als geheime Ziele für das Spiel behalten. Sobald Sie Ihre Karten gewählt haben, klicken Sie auf *Fertig*. Nachdem dies alle Spieler getan haben, beginnt das Spiel. Alle abgeworfenen Zielkarten kommen zurück unter den Zugstapel der Zielkarten, der außerdem viele weitere Karten beinhaltet, die Sie später ziehen können (es gibt insgesamt 30 verschiedene Zielkarten im Grundspiel von Ticket to Ride Online).

Um Ihnen bei der Auswahl zu helfen, erscheinen alle Städte auf Ihren Zielkarten automatisch als rote Punkte auf dem Spielplan. Sie können sich auch ausschließlich die 2 Zielstädte einer bestimmten Zielkarte anzeigen lassen, indem Sie die gewünschte Zielkarte mit der rechten Maustaste anklicken (Control-Klick auf dem Mac). Die 2 Städte blinken dann als lila Punkte auf dem Spielplan. Diese visuelle Unterstützung besteht während des gesamten Spiels, nicht nur bei der Auswahl der Zielkarten.

Ihre Gegner können lediglich sehen, wie viele Zielkarten Sie auf der Hand besitzen, die genauen Angaben zu den Städten sind geheim und sollten auch von Ihnen bis zum Spielende geheim gehalten werden. Sie möchten es Ihren Mitspielern nicht zu einfach machen, Ihre Pläne zu durchkreuzen und die gewünschten Strecken zu blockieren!

Wagenkarten

Sie erhalten zu Spielbeginn außerdem 4 Wagenkarten auf die Hand. Diese Wagenkarten zeigen entweder 1 von 8 verschiedenen Hintergrundfarben, jeweils mit einem eigenen Bild eines Waggons und passend zu den Farben einiger Strecken auf dem Spielplan. Oder sie zeigen eine als Joker geltende Lokomotive mit einem mehrfarbigen Hintergrund.



Waggons

Schließlich besitzen Sie noch 45 Waggons in einer der 5 möglichen Farben (rot, grün, blau, gelb oder schwarz), die im Spiel Ihre Spielerfarbe anzeigen. Bitte beachten Sie, dass die Farbe Ihrer Waggons keine Auswirkung auf den Spielablauf hat, sie hilft Ihnen nur, Ihre Waggons von denen der Mitspieler unterscheiden zu können. Die Farbe hat nichts mit den Farben der Wagenkarten zu tun und bedeutet auch nicht, dass Sie während des Spiels bestimmte Wagenkarten erhalten oder spielen müssen.

Der Vorrat an Waggons ist im Spielfenster nicht sichtbar - wenigstens nicht, bis einige von Ihnen auf einer Strecke des Spielplans angezeigt werden, wenn Sie diese in Anspruch nehmen (siehe Eine Strecke nutzen, S. 7). Sie können aber die Farbe Ihrer Waggons und die der Mitspieler sehen, wenn Sie

nach dem farbigen Kästchen vor dem Namen der Spieler bei den Spielinformationen schauen.

Auf die gleiche Weise sehen Sie, wie viele Waggons Sie oder Ihre Mitspieler noch im Vorrat haben, indem Sie bei den Spielinformationen auf die Zahl in der Spalte mit dem Waggonsymbol schauen. Sie sollten während des Spiels gelegentlich auf diese Zahlen achten, denn sobald die Anzahl der Waggons im Vorrat eines Spielers bei 2 oder weniger angekommen ist, beginnt die letzte Spielrunde für alle Spieler.

Der Spielzug

Ein Spiel von Ticket to Ride Online besteht aus einer Reihe an einzelnen Spielzügen, in der die Spieler in Spielerreihenfolge nacheinander Aktionen ausführen, bis einer von Ihnen 2 oder weniger Waggons im Vorrat besitzt: In diesem Fall wird die letzte Runde für alle begonnen, inklusive dieses Spielers.

In jedem Spielzug darf ein Spieler **nur exakt eine** von drei möglichen Aktionen durchführen. Genau durch diese Beschränkung wird die Spannung im Spiel erzeugt, denn Sie möchten immer mehr als nur eine Aktion wählen, dürfen dies aber leider nicht!

Wagenkarten nehmen

Sie dürfen 2 Wagenkarten nehmen, indem Sie 2 beliebige Wagenkarten der offen ausliegenden Karten oder die oberste vom verdeckten Stapel aus dem Nachzugbereich des Fensters ziehen. Eine Ausnahme bildet das Ziehen einer offen ausliegenden Lokomotivkarte. In diesem Fall ist es die einzige Karte, die Sie in Ihrem Zug nehmen dürfen (Lokomotiven gelten als Joker und sind deshalb wertvoller, wenn man sie erhält. Nur wenn Sie so glücklich sind, eine Lokomotive als verdeckte Karte nachzuziehen, dürfen Sie eine zweite Karte nehmen!). Wenn Sie bereits eine Wagenkarte genommen haben und eine Lokomotive wird offen in die Auslage gelegt, dürfen Sie diese nicht mehr als zweite Karte auswählen.



Um eine Karte zu ziehen, klicken Sie einfach doppelt auf die gewünschte Karte (Sie können diese Karte nach Wunsch auch anklicken und auf Ihre Hand ziehen). Die Karte wird automatisch zu Ihrer Hand hinzugefügt, und sortiert nach Wagenkarten der gleichen Farbe angezeigt, bis Sie in einem folgenden Spielzug eine Strecke in Anspruch nehmen.

Es gibt keine Begrenzung in der Anzahl der Wagenkarten, die Sie während des Spiels auf der Hand halten dürfen (außer wenn der Nachzugstapel komplett aufgebraucht ist). Sie können aber niemals mehr als 2 Karten in einem Spielzug nehmen und können in diesen Spielzügen keine Strecken in Anspruch nehmen, die eventuell auch von den anderen Spielern begehrt werden.

Bemerkung: Gelegentlich werden Sie sehen, dass die 5 offen ausliegenden Karten entfernt werden, bevor Sie die Möglichkeit hatten, eine zweite Karte zu nehmen. Dies geschieht immer dann automatisch, wenn eine dritte Lokomotive aufgedeckt wird und der Computer dann alle 5 Karten abwirft und neue Wagenkarten für Sie zur Auswahl aufdeckt.

Oder

Eine Strecke nutzen

Sie können Ihren Spielzug auch dazu nutzen, eine Strecke in Anspruch zu nehmen. Um eine Strecke in Anspruch zu nehmen und 2 benachbarte Städte mit Waggonen der eigenen Farbe zu verbinden, müssen Sie aus Ihrer Hand ein Set an Wagenkarten ausspielen (die Sie vorher sammeln mussten), deren Farbe und Anzahl mit den Feldern der Strecke übereinstimmen.

Sie dürfen niemals mehrere Strecken innerhalb desselben Spielzugs in Anspruch nehmen oder 2 Städte miteinander verbinden, also planen Sie gut voraus!

Beachten Sie bitte, dass graue Strecken neutral sind und mit einer Farbe Ihrer Wahl in Anspruch genommen werden können.



Denken Sie außerdem bitte daran, dass Lokomotiven als Joker gelten und beim Ausspielen automatisch die Farbe der Strecke annehmen, für die sie verwendet werden sollen.



Um eine Strecke zu nutzen, klicken Sie auf die Karte in der benötigten Farbe und ziehen Sie diese auf die von Ihnen gewünschte Strecke. Wenn Sie genug Wagenkarten auf der Hand besitzen (mit oder ohne Lokomotivkarten als Joker) und genug Waggonen im Vorrat sind, entfernt der Computer automatisch die verwendeten Karten und platziert die entsprechende Anzahl an Waggonen in Ihrer Farbe auf der gerade in Anspruch genommenen Strecke. Der Computer wird Ihre Lokomotiven nur dann verwenden, wenn es notwendig ist.

Wenn Sie nicht genau erkennen können, ob eine Strecke noch in Anspruch genommen werden darf, klicken Sie doppelt auf den Spielplan, um den Ausschnitt zu vergrößern. Durch erneutes Doppelklicken verkleinern Sie den Ausschnitt wieder. Wenn Sie den vergrößerten Ausschnitt verschieben möchten, klicken Sie auf den Spielplan und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung.

Wichtiger Hinweis: Bei Spielen mit 2 oder 3 Mitspielern, kann nur jeweils eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Sobald ein Spieler eine der beiden Strecken in Anspruch nimmt, steht die andere nicht mehr für die anderen Spieler zur Verfügung. In Spielen mit 4 oder 5 Spielern können beide Strecken einer Doppelstrecke genutzt werden, wobei ein einzelner Spieler niemals beide Strecken nutzen kann, auch nicht, wenn er zwei verschiedene Spielzüge dafür verwenden würde.

Nachdem eine Strecke erfolgreich in Anspruch genommen wurde, erhalten Sie sofort die entsprechende Punktzahl abhängig von der Länge der Strecke, wie auf der folgenden Übersicht dargestellt:

Länge der Strecke	Punkte
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15

Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt, erhält er sofort die Anzahl Punkte, die in der Tabelle für die entsprechende Routenlänge angegeben ist.

Nom	Objectifs/Cartes	Score
Antoine	0/0 45	0
NebulousBot2	0/0 45	0
DumbBot3	0/0 45	0
DirectBot4	0/0 45	0

Die gespielten Karten werden automatisch abgeworfen. Sobald der Stapel der Wagenkarten aufgebraucht ist, werden die bis dahin gespielten Karten neu gemischt und als neuer Wagenstapel bereit gestellt. Für die Kartenzähler unter den Spielern sei gesagt, dass es 12 Wagenkarten pro Farbe gibt, plus 14 Lokomotivkarten als Joker. Das ergibt insgesamt 110 Wagenkarten im Grundspiel.

Oder

Zielkarten ziehen

Sie können Ihren Zug auch dafür verwenden, neue Zielkarten zu ziehen und auf die Hand zu nehmen, um am Spielende weitere Siegpunkte erhalten zu können. Sie klicken dafür einfach auf den Stapel der Zielkarten.

Ihnen werden dann 3 neue Zielkarten gezeigt. Sie müssen mindestens eine auswählen und behalten (mit dem Risiko, die angegebenen Punkte zu verlieren, sollten Sie die entsprechenden Städte nicht miteinander zu verbinden). Sie dürfen auch 2 oder alle 3 Karten behalten, wenn Sie das Glück herausfordern möchten oder sich sehr sicher sind. Sobald Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie auf Fertig.



Das Spielende

Wie weiter oben bereits geschrieben, erhalten alle Spieler einen letzten Spielzug, wenn einer der Spieler nur noch 2 oder weniger Waggonen in seinem Vorrat besitzt. Anschließend endet das Spiel.

Der Computer ermittelt dann die Punktzahl für alle Spieler, indem er die erfüllten Zielkarten hinzuaddiert und die unvollständigen Zielkarten auf der Hand der Spieler von den Punkten abzieht. Der oder die Spieler mit der längsten durchgehenden Strecke an Waggonen auf dem Spielplan erhalten noch einen Bonus von 10 Punkten.

Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler (im Gegensatz zum Zug um Zug Brettspiel

gibt es bei Ticket to Ride Online bisher keine Regeln zum Auflösen des Gleichstands).

Die Übersicht mit den Details zu allen Punktzahlen der Spieler wird nun angezeigt. Um die Zielkarten eines Mitspielers anzusehen, klicken Sie einfach auf den Namen des Spielers in dieser Übersicht.

Ein letzter Klick wird die Übersicht beenden und Sie zurück in die Lobby bringen, in der sich die Spieler zwischen den Spielen treffen. Viel Spaß!

III. DIE HERUNTERLADBARE VERSION

Wenn Sie Ticket to Ride Online erwerben, erhalten Sie nicht nur einen dauerhaften Zugang zu der auf den obigen Seiten beschriebenen Webversion, sondern auch den Link zu einer herunterladbaren Version für Ihren eigenen Computer (Mac oder PC).

Dieser Link steht Ihnen auf jedem Computer zur Verfügung, wenn Sie sich korrekt unter Ihrem Konto anmelden. Also keine Angst, wenn Sie Ihr System aufwerten oder einen neuen Computer anschaffen. Sie können das Spiel erneut herunterladen und wie auf Ihrem alten Computer weiter spielen.

Die herunterladbare Version besitzt ein paar besondere Merkmale, die in der Webversion nicht integriert werden konnten. Die bemerkenswertesten sind:

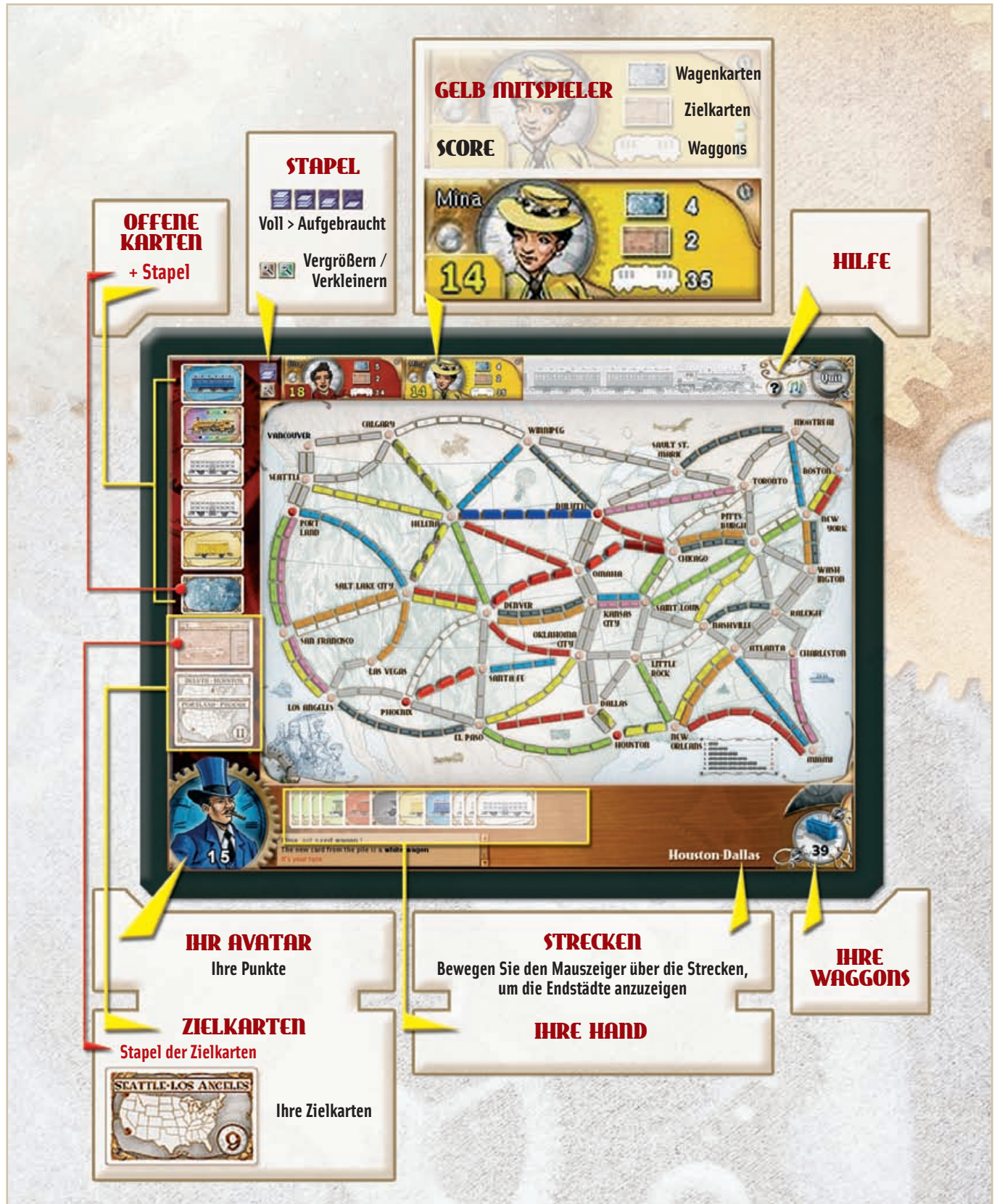
- ◆ Eine höhere Auflösung der Grafiken, inklusive der Möglichkeit, das Spiel auf dem gesamten Monitor darstellen zu können

- ◆ Eine elegantere Lobby und verbessertes Spiel-Interface
- ◆ Verbesserte Animationen, Geräusche und Musik
- ◆ Die Möglichkeit zu Solo-Spielen, ohne eine Internet-Verbindung aktiv laufen zu lassen
- ◆ Verschiedene hochwertige Video-Anleitungen von Days of Wonder

Wenn Sie sich dazu entscheiden, neue Spielpläne oder Erweiterungen für Ticket to Ride Online zu erwerben, werden Sie automatisch zu dieser Version hinzugefügt (genau so zu der Webversion, wenn Sie diese über Ihr Konto laufen lassen).



IV. EIN BLICK AUF DAS SPIEL





Die Erweiterungen

Aufgrund des Erfolgs des originalen Zug um Zug, wurde über die Jahre unter großem Beifall eine Wagonladung an Erweiterungen und Varianten produziert. Viele von ihnen besitzen nun ein Online-Gegenstück, weitere werden folgen...

Nachdem Sie das Grundspiel erworben haben, können sie alle diese neuen Spielpläne und Erweiterungen eine begrenzte Anzahl an Spielen ausprobieren, bevor Sie diese gegen eine bescheidene Gebühr erwerben müssen. Beachten Sie bitte, dass alle drei Spielvarianten der Erweiterung USA 1910 Teil des gleichen Pakets sind.

Wenn Sie einen der Spielpläne oder eine der Erweiterungen mögen, besuchen Sie einfach unseren Webshop, klicken Sie im Solitärmodus auf das Feld „Kaufen“ oder in der Onlineversion auf den Bannerbereich. Parallel zur Zahlung wird der neue Spielplan oder die neue Erweiterung automatisch zu Ihrer Liste an Online-Wahlmöglichkeiten hinzugefügt und steht in der Lobby jeder Version des Spiels zur Verfügung.

Im Folgenden finden Sie in chronologischer Reihenfolge die Liste der bis heute veröffentlichten Online-Erweiterungen, zusammen mit den entsprechenden Regeln und wichtigsten Neuerungen im Spielablauf.



I. DER EUROPA-SPIELPLAN



Der Europa-Spielplan führt Sie zu den schroffen Hügeln bei Edinburgh und der sonnenüberfluteten Hafenanlage von Konstantinopel, zu den staubigen Gassen Pamplonas und einem zugigen Bahnhof in Berlin. Als eigenständiges Spiel ein Jahr nach dem originalen Zug um Zug veröffentlicht, wuchs die Beliebtheit von Zug um Zug Europa sehr schnell. Nicht nur der geographische Reiz, sondern vor allem die drei wesentlichen neuen Spielelemente sorgten für den Erfolg: Fähren, Tunnel und Bahnhöfe.

Fähren

Fähren sind spezielle graue Strecken, die zwei benachbarte, durch das Meer getrennte Städte miteinander verbinden, z. B. durch den Kanal zwischen Frankreich und England. Sie erkennen sie leicht an den Lokomotivsymbolen, die sich auf mindestens einem der Felder auf der Strecke befinden.



Um eine Fähre nutzen zu können, müssen Sie eine Lokomotivkarte für jedes Lokomotivsymbol ausspielen, zusammen mit dem gewohnten Set an gleichfarbigen Karten für die restlichen Felder der Strecke. Außerhalb dieser speziellen Bedingung verhält sich die Strecke genau wie alle anderen Strecken des Grundspiels (Siegepunkte in Abhängigkeit der Streckenlänge, gleiche Beschränkung bei der Nutzung von Doppelstrecken, etc.).

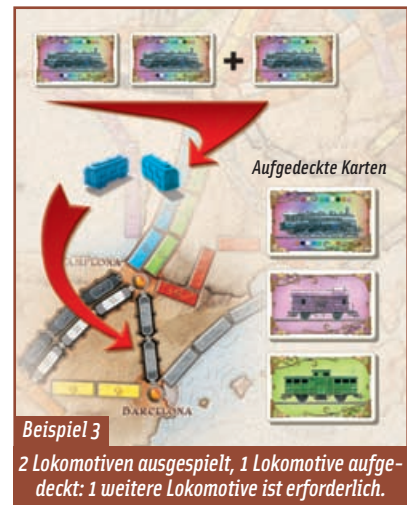
Tunnel

Tunnel sind spezielle Strecken, die leicht an den speziellen Tunnelmarkierungen und Umrahmungen rund um jedes der Felder der Strecke zu erkennen sind. Die Tunnel sind deshalb so besonders, weil Sie nie sicher sein können, wie lang die Strecke genau sein wird, bis Sie diese nutzen möchten!



Wenn Sie einen Tunnel nutzen, zieht der Computer zuerst die 3 obersten Wagenkarten des verdeckten Nachzugstapels und zeigt sie Ihnen. Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe dem Kartenset entspricht, das Sie für den Tunnel ausgespielt haben, müssen Sie nun eine weitere Karte dieser Farbe (oder eine Lokomotive) ausspielen. Wenn Sie die notwendigen Karten besitzen, werden Sie gefragt, ob Sie diese ausspielen möchten. Wenn Sie diese Aktion bestätigt haben, können Sie den Tunnel erfolgreich nutzen!

Wenn sich aber herausstellt, dass Sie nicht genug zusätzliche Wagenkarten der passenden Farbe besitzen (oder sie nicht ausspielen möchten), kommt die Karte, die Sie auf die



entsprechende Strecke gezogen haben, zurück auf Ihre Kartenhand. Sie müssen keine Wagenkarte abgeben, Ihr Zug ist aber damit beendet und Sie können keine andere Aktion auswählen: Mit anderen Worten haben Sie einen Zug verloren!

Denken Sie daran, dass Lokomotiven als Joker für jede Farbe zählen. Somit passt jede vom Stapel gezogene Lokomotivkarte während des Tunnelbaus zu allen Wagenkarten, die Sie für die Strecke gespielt haben und zwingt Sie, eine weitere Karte abzugeben.

Wenn sie versuchen, einen Tunnel ausschließlich mit Lokomotiven zu nutzen, müssen Sie auch nur dann zusätzliche Karten abgeben (und zwar weitere Lokomotiven), wenn sich Lokomotiven unter den 3 für den Tunnel aufgedeckten Karten befinden.

In seltenen Fällen sind nicht genug Karten im Nachzug- und Ablagestapel, um 3 Karten für die Nutzung eines Tunnels aufzudecken. Dann werden nur die zur Verfügung stehenden Karten aufgedeckt.

Wenn die Spieler alle Karten horten und es keine Karten mehr im Nachzugstapel gibt, kann man ohne jedes Risiko Tunnel nutzen, da keine Karten vom Computer aufgedeckt werden.

Bahnhöfe



Der Europa-Spielplan wird oft als weniger konfliktreich als der USA-Spielplan empfunden, da durch die Bahnhöfe eine geringere Gefahr darin besteht, komplett von den benötigten Strecken abgeschnitten zu werden. Somit können die Zielkarten leichter erfüllt werden. Auch wenn dies nicht zwangsweise so sein muss, da die Bahnhöfe einen gewissen Preis kosten und dem Spiel eine neue Wendung geben:

- ◆ Ein Bahnhof erlaubt dem Besitzer, eine (und zwar genau eine) der Strecken im Besitz eines anderen Spielers zu nutzen, die zum Bahnhof (oder vom Bahnhof weg) führt, um so die Städte für seine Zielkarten miteinander zu verbinden.
- ◆ Sie dürfen Bahnhöfe auf leeren Städten einsetzen, selbst wenn zu dem Zeitpunkt noch keine Strecke zu dieser Stadt genutzt wird. Es dürfen aber niemals zwei Spieler ihren Bahnhof in die gleiche Stadt stellen.

- ◆ Jeder Spieler darf maximal einen Bahnhof pro Zug einsetzen und hat drei Bahnhöfe im gesamten Spiel zu seiner Verfügung.

Um den ersten Bahnhof zu bauen, spielen Sie eine beliebige Wagenkarte, indem Sie diese auf die Stadt ziehen (nicht auf die benachbarte Strecke, sondern direkt auf die Stadt, dargestellt durch den runden Kreis auf dem Spielplan). Ein Bahnhof in der Farbe Ihrer Waggons wird automatisch an der Stelle aufgetaucht und so Ihren Besitz anzeigen.

Um einen zweiten Bahnhof zu bauen, wiederholen Sie einfach diesen Vorgang. Beachten Sie aber, dass Sie nun 2 beliebige, gleichfarbige Wagenkarten benötigen, statt der einen Karte für den ersten Bahnhof. Der Bau des dritten Bahnhofs benötigt schließlich 3 beliebige, gleichfarbige Wagenkarten.



Wie immer können Sie Lokomotiven nutzen, wenn Sie nicht genug Wagenkarten in einer Farbe zur Verfügung haben.

Wenn Sie den gleichen Bahnhof für das Erfüllen mehrerer Zielkarten verwenden wollen, müssen Sie für alle Zielkarten immer die gleiche Strecke in diese Stadt nutzen.

Die Strecke, die Sie in der Stadt Ihres Bahnhofs verwenden, wird erst am Ende des Spiels bestimmt. Der Computer sucht für Sie zu diesem Zeitpunkt die beste Strecke aus (falls es mehrere punkteträchtige Alternativen gibt), die Ihnen die meisten Siegpunkte garantiert.

Natürlich müssen Sie Ihre Bahnhöfe nicht bauen. Sie erhalten für jeden ungebauten Bahnhof am Ende des Spiels 4 Punkte auf Ihr Konto. Nutzen Sie die Bahnhöfe also weise und zum richtigen Zeitpunkt!

Weitere Änderungen des Spiels

Es gibt einige weitere Änderungen im Spiel, wenn Sie mit dem Europa-Spielplan spielen.

Während die Verteilung der Wagenkarten unverändert bleibt, gibt es im Spiel 46 Zielkarten. Sechs sind besondere Zielkarten „Lange Strecke“, die man leicht an ihrem blauen Hintergrund erkennt. Diese sind besonders viele Punkte wert. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine zufällige Zielkarte „Lange Strecke“ zusammen mit 3 normalen Zielkarten. Jeder Spieler muss mindestens 2 beliebige der 4 Zielkarten aussuchen und behalten.

Eine Strecke des Europa-Spielplans, zwischen Stockholm und Petrograd, ist besonders lang und herausfordernd, da sie eine 8 Felder lange Tunnelstrecke ist. Dafür erhält man aber auch 21 Punkte!

Gibt es am Ende des Spiels ein Unentschieden zwischen 2 Spielern, da sie sowohl die gleiche Anzahl an Punkten und die gleiche Anzahl an erfüllten Zielkarten besitzen, gewinnt derjenige von ihnen, der weniger Bahnhöfe gebaut hat. Gibt es weiterhin ein Unentschieden, gewinnt derjenige von ihnen, der die längste durchgehende Strecke an Waggons auf dem Spielplan besitzt.

II. DER SCHWEIZ-SPIELPLAN



Zug um Zug Schweiz wurde als Erweiterungsspielplan veröffentlicht, der mit allen eigenständigen Versionen von Zug um Zug kombinierbar ist. Die Beliebtheit dieser Erweiterung basiert auf der simplen Tatsache, Parteien für 2 und 3 Spieler möglichst spannend zu gestalten. Für die meisten Spieler wurde dieser Spielplan in kürzester Zeit die beliebteste Möglichkeit, zu dritt zu spielen.

Und natürlich gibt es wieder einige neue Kniffe für das Spiel.

Ein kürzeres Spiel

Zu allererst verläuft das Spiel kürzer (und nicht nur aufgrund der geringeren Spielerzahl): Jeder Spieler kann nur 40 Waggons auf dem Spielplan platzieren, statt der gewohnten 45!

Zusätzlich sind von den insgesamt 46 Zielkarten nur 36 gewöhnlich, indem sie wie in den anderen Versionen des Spiels Städte miteinander verbinden. Die restlichen 12 zusätzlichen

Zielkarten verbinden entweder Städte mit Ländern oder Ländern untereinander.

12 Länder-Zielkarten

Um eine Zielkarte zu erfüllen, die eine Stadt mit einem Land verbindet, müssen Sie ausgehend von der Stadt eine durchgehende Strecke zu einem auf der Zielkarte genannten Länder bauen. Um Länder untereinander zu verbinden, müssen Sie das Hauptland mit einem anderen der genannten Länder verbinden. Sie erhalten die Punkte der wertvollsten vollendeten Verbindung der auf der Zielkarte genannten Länderverbindungen. Wenn Sie keine einzige der genannten Verbindungen schaffen, verlieren Sie die kleinste auf der Zielkarte angegebene Punktezahl.

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 5 Zielkarten, von denen er mindestens 2 behalten muss. Möchten Sie während des

Spiels weitere Zielkarten nehmen, ziehen Sie 3 und müssen mindestens 1 behalten. Alle abgelehnten Zielkarten, sowohl zu Spielbeginn als auch während des Spiels, kommen nicht zurück unter den Nachzugstapel wie in den anderen Zug um Zug Spielen, sondern werden stattdessen aus dem Spiel entfernt. Somit ist es möglich, dass während des Spiels keine Zielkarten mehr gezogen werden können!

Neue Lokomotiven

Die gewohnten 14 Lokomotiven gelten nicht mehr als Joker, sondern werden auf dem Schweiz-Spielplan anders genutzt. Im Gegensatz zu normalen Lokomotiven können sie nun wie jede andere der 5 offen liegenden Wagenkarten gezogen werden. Sie dürfen somit nach Wunsch auch bis zu 2 offen liegende Lokomotiven in einem Zug ziehen.

Aber die Lokomotiven sind in der Schweiz leider keine richtigen Joker mehr – sie können nur noch auf Tunnelstrecken ge-

spielt werden (siehe *Tunnel* weiter unten). Ihre Lokomotiven können zusammen mit farbigen Wagenkarten oder anstelle dieser Karten gespielt werden, wenn Sie einen Tunnel nutzen möchten. Für andere normale (freie) Strecken können Sie die Lokomotiven nicht mehr ausspielen!

Das bedeutet, dass Sie z. B. eine normale Strecke mit 3 roten Feldern nur dann nutzen können, wenn Sie vorher irgendwie 3 rote Wagenkarten gesammelt haben. Ihre Lokomotiven können Ihnen hierbei nicht mehr helfen!

Tunnel

Auf dem Schweiz-Spielplan funktionieren Tunnel genau so wie auf dem Europa-Spielplan, auf dem sie das erste Mal vorgestellt wurden (siehe *Tunnel* auf S. 11).

III. DIE ERWEITERUNG USA 1910



Ursprünglich als Ersatzkartendeck für die (kleinen) Wagen- und Zielkarten des originalen Zug um Zug Grundspiels entwickelt, wurde die Erweiterung USA 1910 bei den Spielern schnell sehr beliebt, da sie eine wesentlich größere Auswahl an Zielkarten ins Spiel einführt. Selbst für erfahrene Spieler wird es nun sehr viel schwerer, alle möglichen Zielstädte der Mitspieler zu erkennen, um rechtzeitig dagegen spielen zu können.

Zusätzlich zu den Zielkarten des originalen USA-Spielplans fügt diese Erweiterung 35 komplett neue Zielkarten ein. Außerdem gibt es für das Spielende einen neuen Bonus, den Globetrotter, für den der Spieler mit den meisten erfüllten Zielkarten 15 zusätzliche Punkte erhält.

Diese Erweiterung führt drei neue Spielarten ein:

Die 1910-Variante

Die 35 neuen Zielkarten ersetzen die alten Karten und der Globetrotter-Bonus ersetzt den Bonus für die längste Strecke (die längste durchgehende Strecke an Waggons auf dem Spielplan).

Das Mega-Spiel

Sowohl der Globetrotter-Bonus als auch der Bonus für die längste Strecke sind im Spiel. Alle Zielkarten, die neuen und die alten, werden verwendet. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 5 Zielkarten und muss mindestens 3 davon behalten (statt 2 wie im Standardspiel). Wenn Sie während des Spiels

neue Zielkarten ziehen möchten, erhalten Sie 4 Karten, von denen Sie mindestens 1 behalten müssen. Die anderen werden zurück unter den Stapel gelegt.

Die Metropolen-Variante

Es werden nur die Zielkarten mit wenigstens einer der Großstädte verwendet (Chicago, Dallas, Houston, Los Angeles, Miami, New York oder Seattle). Es gibt 35 von diesen Zielkarten, 15 aus dem Grundspiel und 20 aus dieser Erweiterung. Es gibt keinen Bonus in dieser Variante (weder den Globetrotter noch die längste Strecke).

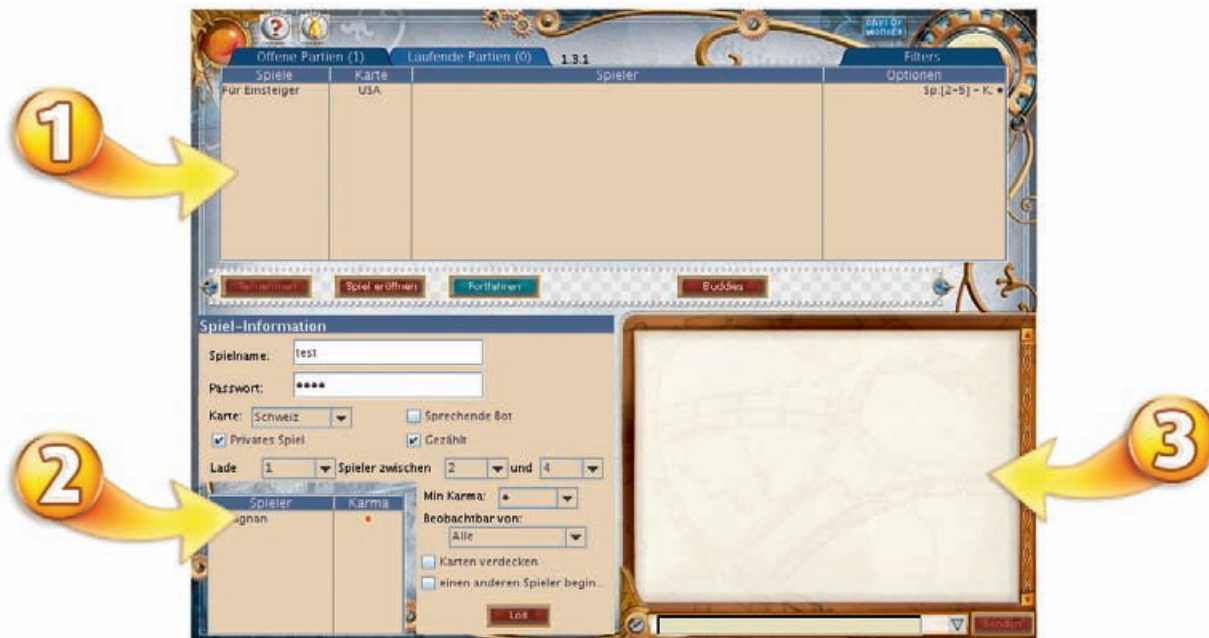
Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 4 Zielkarten und muss mindestens 2 davon behalten. Wenn Sie während des Spiels weitere Zielkarten ziehen möchten, erhalten Sie 4 Karten und müssen mindestens 1 davon behalten. Die anderen werden zurück unter den Stapel gelegt.





Die Online Gemeinschaft & Lobby Merkmale

I. DIE LOBBY



In der Lobby treffen sich die Spieler zwischen den einzelnen Spielen, um miteinander zu chatten, andere Spiele zu beobachten und auch neue Spiele zu beginnen. Das Fenster ist dafür in drei eigenständige Bereiche unterteilt:

1 Eine Liste der Spiele, die alle offenen und alle laufenden Spiele zeigt.

2 Ein Menü zum Erstellen von neuen Spielen, in dem Sie alle Parameter und Optionen für ein neues Spiel einstellen, bevor Sie es beginnen können.

3 Ein Chat-Bereich, in dem Spieler einander Nachrichten schreiben können, während Sie sich in der Lobby befinden.

Während der Chat-Bereich selbsterklärend ist, benötigen die anderen beiden Bereiche ein paar mehr Erklärungen...

Die Liste der Spiele

Auf dieser Liste werden alle Ticket to Ride Online Spiele aufgeführt. In der Grundeinstellung wird die *Offene Liste* angezeigt, in der alle Spiele stehen, die in Kürze beginnen werden. Wenn Sie ein Spiel sehen möchten, das bereits läuft, klicken Sie einfach auf die Liste der *Laufenden Spiele*. Die Ziffer in der Klammer neben jeder der beiden Listen gibt an, wie viele Spiele bald anfangen/aktuell im Gang sind.

Die Gemeinschaft der Ticket to Ride Online Spieler ist meistens sehr aktiv, so dass eine riesige Menge an Spielen in den Listen stehen und es nicht einfach ist, das gewünschte Spiel zu finden: Die Liste wird dafür einfach zu oft aktualisiert!

Das liegt daran, dass in der Grundeinstellung wirklich jedes Spiel in der Liste der Spiele eingetragen wird. Sie können diese Menge an Informationen aber durch Auswahl an bestimmten Kriterien auf das gewünschte Maß reduzieren, um die für Sie interessanten Spiele aufgelistet zu bekommen... Klicken Sie dafür einfach auf das Aufklappenmenü mit Filtern in der oberen linken Ecke des Fensters mit der Liste der Spiele und entfernen die Kriterien, die Sie nicht interessieren. Angenommen, Sie interessieren sich nur für Spiele mit 2 Spielern. Deaktivieren Sie einfach die Mehrspieler-Option. Denken Sie einfach daran: Je mehr Sie sich beschränken, desto kleiner wird die Anzahl der Spiele, an denen Sie teilnehmen können.

Die Liste der Spiele zeigt 4 Spalten mit Informationen:

- ◆ Die Spalte mit Spielen mit den von den Urhebern gewählten Namen aller Spiele.
- ◆ Die Spalte mit den Spielplänen, die Ihnen zeigt, auf welchem Spielplan jedes Spiel stattfindet (neben dem in Ticket to Ride Online enthaltenen USA-Spielplan gibt es viele weitere Spielpläne von Europa, der Schweiz, ... und andere Erweiterungen, die Sie erwerben können).
- ◆ Die Spalte mit den Spielernamen, in der alle am Spiel beteiligten Spieler aufgeführt werden, zusammen mit dem Rang des/der Spieler(in) (für offene Spiele) oder der aktuellen Punktzahlen (für laufende Spiele), jeweils in Klammern.
- ◆ Und schließlich die Spalte mit der Angabe aller Optionen, in der Sie die verschiedenen Optionen für die angekündigten, offenen Spiele finden, z.B. ob sie privat oder öffentlich sind, wie viele Spieler teilnehmen können, die notwendige Menge an Karma, um teilnehmen zu dürfen, etc. Wenn die Spiele bereits laufen, gibt Ihnen die Prozentzahl (%) an, wie weit das Spiel relativ gesehen bereits fortgeschritten ist (wie lange es also noch dauert, bis es fertig ist).

Um an einem Spiel teilzunehmen, das bald beginnen soll, wählen Sie es durch anklicken des Namens in der Liste der Spiele aus und klicken auf *Teilnahme*. Oder klicken Sie einfach doppelt auf den Namen. Wenn Sie den vom Urheber ge-

wünschten Ansprüchen genügen und es noch freie Plätze bei diesem Spiel gibt, nehmen Sie automatisch an dem Spiel teil.

Wenn Sie abgelehnt und nach einem Passwort gefragt werden, wird dieses Spiel privat ausgerichtet und ist somit durch ein Passwort geschützt. Wenn Sie noch nicht genug Karma besitzen (siehe *Karma*, S. 17), um an bestimmten Spielen teilzunehmen, suchen Sie sich bitte erst einmal ein anderes Spiel.

Um bei einem Spiel zuzuschauen, das auf der Liste der Laufenden Spiele steht, wählen Sie einfach das gewünschte Spiel und klicken auf *Beobachten*, oder klicken Sie einfach doppelt auf den Namen des Spiels. Schon können Sie den anderen Spielern zuschauen.

Das Menü zum Erstellen der Spiele

Dieses Menü wird standardmäßig nicht direkt angezeigt und taucht erst auf, wenn Sie auf *Spiel eröffnen* klicken, um ein neues Spiel zu beginnen.

Sie müssen dem Spiel einen Namen geben und den Spielplan auswählen, auf dem Sie spielen möchten (wenn Sie zusätzliche Spielpläne erworben haben, werden Sie hier angezeigt, außerdem werden hier alle Spielpläne und Erweiterungen angezeigt, für die Sie noch nicht alle Testspiele durchgeführt haben).

Wenn Sie sich dafür entscheiden, ein Spiel nur im privaten Kreis durchzuführen, markieren Sie das entsprechende Feld. Sie müssen nun ein Passwort angeben, das andere Spieler eingeben, bevor Sie an Ihrem Spiel teilnehmen können.

Wenn Sie nicht möchten, dass Ihr Spiel Auswirkungen auf Ihren Rang unter den anderen Ticket to Ride Online Spielern hat (siehe auch *Punktzahlen und Ränge*, S. 17), vergewissern Sie sich, dass Sie nicht das Feld *gezählt* markiert haben.

Wenn Sie eine minimale oder maximale Anzahl an Spielern für Ihr Spiel vorgeben möchten, wählen Sie die gewünschte Anzahl im Aufklappenmenü aus.

Wenn Sie möchten, dass nur Spieler mit einer gewissen Menge an Karma an Ihrem Spiel teilnehmen dürfen, wählen Sie dies im *Karma* Aufklappenmenü aus.

In der Grundeinstellung können andere Spieler Ihr Spiel beobachten. Das bedeutet nicht, dass nun jemand Ihnen persönlich virtuell direkt über die Schulter schaut, da normalerweise das Spiel aus Sicht des in der Rangliste am höchsten eingestufte Spieler gezeigt wird. Wenn Sie möchten, dass nur Freunde, Ihnen bekannte Spieler oder eventuell sogar niemand zuschauen darf/dürfen, wählen Sie dies im *Beobachtbar von* Menü aus.

Wenn Sie nicht Startspieler sein möchten, markieren Sie bitte das Feld *Die anderen fangen an*.

Schließlich können Sie nach Wunsch auch verhindern, dass Beobachter Ihre Wagen- und Zielkarten einsehen können. Markieren Sie dafür die Option *Karten verdecken*.

II. DIE BOTS



Ticket to Ride Online wurde dafür entwickelt, dass Sie gegen echte, menschliche Gegner spielen können. Die dadurch entstehende Interaktion ist einfach viel interessanter und unterhaltsamer. Eventuell möchten Sie aber auch einfach mal üben oder in einer weniger konkurrierenden Atmosphäre spielen. Für diese Fälle können Sie einige Computergegner anfordern, die Ihnen als Trainingspartner zur Verfügung stehen.

Die Computergegner (oftmals liebevoll Bots genannt) besitzen verschiedene Spielfähigkeiten und probieren unterschiedliche Taktiken aus (sie haben auch eigene Einstufungen in den Ranglisten). Normalerweise spielen Sie aber ein wenig gedankenlos, können Ihnen aber trotzdem Unterhaltung bieten, wenn Sie die Option *Sprechende Bots* auswählen und die Bots während des Spielens in ein Gespräch (auf Englisch) verwickeln. Möglicherweise werden Sie durch deren Gesprächsfähigkeiten sogar überrascht. Vergewissern Sie sich nur, dass Sie die Bots in jeder Zeile mit der Einleitung „:“ oder „:“ oder einem <Leerzeichen> ansprechen, z.B. mit „:Hello DumbBot“, „Schön dich zu sehen, DumbBot“ oder „<Leerzeichen>Wie fühlt sich die Niederlage an, DumbBot?“.

Es gibt einen anderen Grund, für den die Bots sehr praktisch sind. Und zwar für die Momente, in denen Sie an einem

Spiel teilnehmen, bei denen einer oder mehrere Ihrer Mitspieler kurzfristig das Spiel verlassen muss/müssen, sei es aus Versehen oder durch einen Grund (der Internet-Zugang bricht ab, ein Baby schreit im Hintergrund, ein Hund möchte dringend Gassi gehen, etc.). Nach Ablauf einer angemessenen Zeit wird dann ein Bot einspringen, um das Spiel für den ausgefallenen Spieler zu beenden. Dies ist besonders in längeren Spielen mit mehreren Gegnern angenehm, bei denen es ärgerlich wäre, wenn 3 oder 4 Spieler durch Ausscheiden eines anderen Spielers das ganze Spiel abbrechen müssten!

Die für den abwesenden Spieler einspringenden Bots werden im Rang systematisch niedriger eingestuft als der ursprüngliche Spieler, um das absichtliche Ausscheiden aus einem laufenden Spiel zu unterbinden (Es wird dadurch keine bessere Wertung erreicht!). Wenn der betroffene Spieler es schafft, vor Spielende wieder Online zu sein, kann er einfach wieder den Platz des Bots einnehmen und in das laufende Spiel einsteigen, indem er das entsprechende Spiel in der Liste der *Laufenden Spiele* findet und auf *Fortsetzen* klickt (oder einfach doppelt auf den Namen des Spiels klickt oder aber auf *Teilnehmen* klickt).

III. KARMA, PUNKTZAHLEN & RANGLISTEN



Karma

Um ein gutes und freundschaftliches Verhalten während der Spiele anzuregen, erhält jeder Spieler einen Karma-Wert (von 1 • bis 5 ••••, wobei 3 •• der voreingestellte Wert ist). Für weitere Informationen zum Karma-System klicken Sie bitte einfach auf [Das Karma-System](#) direkt unterhalb der Days of Wonder Menüleiste auf der Seite Spielen.

Punktzahlen und Ranglisten

Einen Teil des Spaß der Ticket to Ride Online Spiele besteht darin, den eigenen Fortschritt bei wechselnden Spielen und gegen verschiedene Spieler zu verfolgen. Days of Wonder hat eine recht fortgeschrittene und Konkurrenz fördernde Rangliste aufgestellt, in der Sie sich mit einigen der besten Spielern der Welt messen können. Seien Sie aber ein wenig vorgewarnt: Einige von diesen Spielern haben bereits Tausende, wenn nicht sogar Zehntausende Partien gespielt. Aber selbst mit Ihrer großen Spielerfahrung sind sie gerne bereit, Ihnen Tipps und Hilfe für das Spiel zu geben.

Ihre Punktzahlen und Rang können Sie leicht von allen Seiten der Days of Wonder Webseite aufrufen, indem Sie auf *Mein Konto/Meine Punktzahlen & Ränge* klicken. Für den Beginn müssen Sie lediglich wissen, dass Ihre ersten 20 Spiele (inklusive der möglichen Testspiele) als vorläufige Spiele eingestuft

werden, in denen das Wertungssystem sehr locker mit Ihnen umgeht, während es einzuschätzen versucht, welches Grundwissen oder natürliche Begabung Sie für das Spiel haben. Anschließend werden die Wertungsmechanismen härter, wobei Ihre Punktzahlen dann am schnellsten zunehmen, wenn Sie Spieler auf höheren Ranglistenplätzen besiegen und deutlich abnehmen, wenn Sie gegen niedriger platzierte Spieler verlieren.

Alle umfangreichen Details über das Punkt- und Ranglistensystem finden Sie auf der Seite [Das Ranglistensystem](#) auf unserer Webseite.

Bitte beachten Sie, dass wir regelmäßiges Spielen fördern möchten. Die Ranglisten beinhalten nur die Namen und Punktzahlen von aktiven Spielern, also all denen, die in den letzten 15 Tagen wenigstens einmal gespielt haben. Das sorgt außerdem dafür, dass ein guter Spieler sich nicht zu lange auf seinen Lorbeeren ausruhen kann. Aber keine Sorge: Auch wenn Sie nicht mehr in der Rangliste geführt werden, gehen Ihre bis dahin erzielten Punkte nicht verloren. Sie werden vorübergehend nur nicht mehr in der Rangliste genannt. Sobald Sie wieder an einem neuen Spiel teilnehmen, dass zur Einstufung der Spieler frei gegeben ist, werden Sie sofort wieder berücksichtigt. Außerdem werden Spiele natürlich nicht berücksichtigt, in denen Sie ausschließlich gegen Computergegner antreten. Sie müssen gegen lebende, menschliche Gegner spielen, um sich Ihre Sporen zu verdienen!

IV. FREUNDE



Ein anderes tolles Merkmal der erfolgreichen Ticket to Ride Online Spielergemeinschaft ist die Möglichkeit, viele Freunde von überall auf der Welt zu finden, mit denen Sie immer wieder an jedem Tag spielen möchten. Um diese schneller zu finden, haben wir ein Freundessystem eingeführt.

Jedes Mal, wenn Sie jemanden sehen, mit dem Sie gerne wieder spielen möchten, wählen Sie dessen Namen (entweder in der Spielerliste in der Lobby, oder sogar während eines Spiels, an dem Sie selber teilnehmen) und klicken auf Freund. Dadurch wird diese Person automatisch zu Ihrer Freundes-Liste hinzugefügt.

Wenn Sie dann an einem anderen Tag in die Lobby zurückkehren, klicken Sie einfach auf die Freundes-Liste und können so schnell sehen, welche Ihrer Freunde gerade anwesend sind oder bereits ein Spiel spielen, etc. Sie können dabei sogar den Namen des Spiels sehen, in dem Ihr Freund ge-

rade teilnimmt und haben somit die Möglichkeit, ihm dabei zuzuschauen, wenn die Einstellungen des Spiels es zulassen.

Natürlich gibt es wie in allen Internet-Gemeinschaften auch einige unfreundliche Spieler, mit denen Sie nur ungern spielen oder eventuell nicht einmal reden möchten. Wenn Sie solch einer Person begegnen, fügen Sie Ihn einfach zu Ihrer Ignorieren-Liste. Von dem Moment an wird diese Person weder an einem Ihrer Spiele teilnehmen können, noch werden in Ihrem Chat-Fenster Nachrichten dieser Person angezeigt.

Wir bitten Sie, immer freundlich zu anderen Mitspielern zu sein und besonders neuen Spielern hilfreich zur Seite zu stehen, sobald Sie selber Teil der erfahrenen Spieler sind. Je aktiver und gesünder unsere Gemeinschaft ist, desto mehr Arbeitskraft können wir für sie zur Verfügung stellen.



Neue Merkmale für Erfahrene Spieler

Alle Spieler, die bereits die vorhergehenden Versionen (1.0 und früher) genutzt haben, finden hier eine Auflistung der wichtigsten Ergänzungen für Ticket to Ride Online:

- ◆ Keine Sorge mehr über ein Ablaufen des Zeitkredits! Ihr einmaliger Kauf des Spiels gibt Ihnen nun unbegrenzten Zugang!
- ◆ Für Vielspieler wurden zahlreiche neue Wahlmöglichkeiten zur Gestaltung der Spiele hinzugefügt (Wahl des Startspielers, minimale/maximale Anzahl Spieler, kontrollierende Funktionen zur Verhinderung von Betrugern, etc.).
- ◆ Neue Filter wurden der Spielübersicht hinzugefügt, damit Sie schneller die gewünschten Spiele finden und an ihnen teilnehmen können.
- ◆ Personen auf Ihrer Ignorieren-Liste können weder an Ihren Spielen teilnehmen, noch Ihnen im Chat-Fenster Nachrichten schicken.
- ◆ Sie können jeden Spieler nach Wunsch aus Ihren Spielen werfen, ohne das Spiel beenden zu müssen und deswegen Karma zu verlieren.
- ◆ Sie können jederzeit andere Personen in Ihren Freundes- oder Ignorieren-Listen hinzufügen - auch während eines aktiven Spiels.

- ◆ Durch das Verwenden von beleidigenden Worten wird der Verursacher zeitweise gesperrt und kann währenddessen keine weiteren Nachrichten im Chat-Fenster schreiben. Außerdem werden nun alle beleidigenden Nachrichten automatisch protokolliert, um von den Administratoren untersucht und verwendet werden zu können. Beschwerden werden auf diese Weise schnell geklärt und mögliche Aktionen gegen die beleidigenden Spieler durchgeführt.
- ◆ Spieler werden nun ab ihrem ersten Testspiel eingestuft und in den Ranglisten geführt, wenn sie innerhalb von 15 Tagen wenigstens eine Partie gegen lebende Gegner gespielt haben.
- ◆ Für neue Spieler werden während der ersten 20 Spiele ihrer Karriere einsteigerfreundliche Spiele mit dem Titel „Für Einsteiger“ in der Lobby angezeigt.
- ◆ Die Computergegner können nun mit Ihnen (auf Englisch) reden, wenn man sie korrekt anspricht! Mit der Zeit werden diese Sie sogar wieder erkennen. Um die Computergegner anzusprechen, müssen Sie im Chat-Fenster den Text mit einem „“, „;“, „:“ oder <Leerzeichen> beginnen, wie z. B. „:Hallo DumbBot!“

